**WYMAGANIA EDUKACYJNE**

**INFORMATYKA - KLASA IV**

Ocenę **niedostateczną** otrzymuje uczeń, który nie spełnia wymagań na ocenę co najmniej dopuszczającą, - nie opanował podstawowych wiadomości przewidzianych podstawą programową, - nie jest w stanie rozwiązać zagadnienia o elementarnym stopniu trudności, - nie wykazuje zainteresowania przedmiotem i chęci osiągnięcia podstawowej wiedzy.

**Ocena dopuszczająca (2)**

**Podstawowe wiadomości o komputerze**

Uczeń:

-określa typ komputera, przy którym pracuje (stacjonarny, laptop, tablet)

- określa system operacyjny (MS Windows, Linux, iOS, Android)

- poprawnie loguje się i kończy pracę z komputerem,

- uruchamia programy z ikony na pulpicie,

- potrafi poprawnie zakończyć pracę programu,

- rozróżnia elementy okna programu,

- wykonuje operacje w oknie programu,

- jest świadom istnienia wirusów komputerowych,

- wymienia przynajmniej trzy zastosowania komputera,

- zapisuje dokument w pliku, w folderze domyślnym,

- odszukuje zapisane pliki i otwiera je do obsługi programów

**Malowanie na ekranie**

Uczeń:

- tworzy rysunek w prostym edytorze graficznym

- stosując podstawowe narzędzia malarskie (Ołówek, Pędzel, Aerograf, Linia, Gumka)

**Bezpieczne korzystanie z Internetu**

Uczeń:

- wymienia przykłady różnych źródeł informacji,

- podaje przykłady niektórych usług internetowych,

- potrafi uruchomić przeglądarkę internetową,

- podaje przykłady różnych sposobów komunikacji,

- potrafi uruchomić program pocztowy i odebrać pocztę e-mail.

**Programowanie w Scratch**

Uczeń:

- uruchamia stronę internetową Scratcha

- rozróżnia grupy bloczków

- przenosi bloczki do obszaru edycji skryptów.

- uruchamia dowolną animację oraz grę znajdującą się na stronie internetowej programu

- steruje obiektem na ekranie (w przód, w prawo, w lewo)

**Piszemy w edytorze tekstu**

Uczeń:

- pisze krótki tekst zawierający wielkie i małe litery oraz polskie znaki diakrytyczne,

- wyjaśnia pojęcia: spacja, wiersz tekstu, kursor tekstowy,

- zaznacza blok tekstu,

- zmienia krój, rozmiar i kolor czcionki,

- usuwa znaki za pomocą klawisza Backspace

**Ocena dostateczna (3)**

Uczeń opanował wiadomości i umiejętności na ocenę dopuszczającą a ponadto:

**Podstawowe wiadomości o komputerze**

Uczeń:

- rozróżnia elementy zestawu komputerowego i podaje ich przeznaczenie,

- uruchamia programy z wykazu programów w menu Start,

- nazywa elementy okna programu,

- wykonuje operacje na oknie programu,

- wykonuje operacje w oknie programu,

- potrafi omówić ogólne niebezpieczeństwa związane z zarażeniem wirusem komputerowym,

- podaje przykłady zastosowania komputera w szkole i w domu,

- zapisuje dokument w pliku we wskazanej lokalizacji,

- wie do czego służy folder Kosz i potrafi usuwać pliki,

- potrafi odpowiednio nazwać pliki,

- samodzielnie odszukuje określone pliki,

**Malowanie na ekranie**

Uczeń:

- wyjaśnia do czego służy edytor grafiki,

- korzysta ze Schowka do kopiowania, wycinania i wklejania,

- wprowadza napisy w obszarze rysunku,

- wykonuje operacje na fragmencie rysunku: zaznacza, wycina, kopiuje i wkleja go w inne miejsce na tym samym rysunku,

**Bezpieczne korzystanie z Internetu**

Uczeń:

- wyjaśnia czym jest Internet i strona internetowa,

- podaje i omawia przykłady usług internetowych,

- otwiera i przegląda wskazane strony internetowe w przeglądarce, w podstawowym zakresie

korzysta z wyszukiwarki internetowej,

- wymienia niektóre zasady netykiety, pisze, wysyła (do jednego adresata) i odbiera listy

elektroniczne

**Programowanie w Scratch**

Uczeń:

- zakłada własne konto na stronie Scratcha

- tworzy prosty program składający się z kilku poleceń

**Piszemy w edytorze tekstu**

Uczeń:

- wyjaśnia do czego służy edytor tekstu,

- wyjaśnia pojęcia: strona dokumentu tekstowego, margines,

- usuwa znaki za pomocą klawisza Backspace i Delete,

- wyrównuje akapity do lewej, do prawej, do środka, zmienia krój, rozmiar i kolor czcionki,

**Ocena dobra (4)**

Uczeń opanował wiadomości i umiejętności na ocenę dostateczną a ponadto:

**Podstawowe wiadomości o komputerze**

Uczeń:

- zna przeznaczenie elementów zestawu komputerowego; wymienia elementy komputera

znajdujące się w jednostce centralnej,

- wie na czym polega uruchomienie komputera i programu komputerowego,

- zna przeznaczenie elementów okna programu graficznego,

- pracuje z dwoma jednocześnie uruchomionymi oknami programów,

- wskazuje zastosowania komputera w różnych dziedzinach życia,

- zapisuje dokument w pliku w wybranej lokalizacji,

- potrafi usuwać wskazane pliki,

- korzysta ze Schowka do kopiowania, wycinania i wklejania,

**Malowanie na ekranie**

Uczeń:

- wypełnia kolorem obszary zamknięte,

- stosuje kolory niestandardowe,

- wprowadza napisy w obszarze rysunku i ustala parametry czcionki,

**Bezpieczne korzystanie z Internetu**

Uczeń:

- wyjaśnia czym jest adres internetowy,

- wymienia przeznaczenie poszczególnych elementów okna przeglądarki internetowej,

- wymienia zagrożenia ze strony Internetu,

- wymienia poszczególne elementy okna programu pocztowego,

- wymienia podstawowe zasady redagowania listów elektronicznych,

- wymienia i omawia zasady netykiety,

- pisze, wysyła (do wielu adresatów) i odbiera listy elektroniczne,

- prawidłowo dołącza załączniki do listów.

**Programowanie w Scratch**

Uczeń:

- rozumie, do czego służą skrypty.

- stosuje odpowiednie polecenie do wielokrotnego powtarzania wybranych czynności;

- tworzy proste procedury

**Piszemy w edytorze tekstu**

Uczeń:

- wyjaśnia pojęcia: akapit, wcięcie, parametry czcionki,

- prawidłowo stosuje spacje przy znakach interpunkcyjnych,

- wyjaśnia pojęcie justowanie, -dodaje obramowanie i cieniowanie tekstu i akapitu,

- wykonuje operacje na fragmencie tekstu: zaznaczanie, wycinanie, kopiowanie i wklejanie go w inne miejsce w tym samym dokumencie,

- zna podstawowe skróty klawiaturowe

**Ocena bardzo dobra (5)**

Uczeń opanował wiadomości i umiejętności na ocenę dobrą a ponadto:

**Podstawowe wiadomości o komputerze**

Uczeń:

- wie czym jest pamięć operacyjna (RAM)

- omawia elementy komputera znajdujące się w jednostce centralnej,

- wie czym jest system operacyjny,

- wymienia cechy środowiska graficznego,

- samodzielnie pracuje z dwoma jednocześnie uruchomionymi oknami programów,

- sprawnie korzysta z menu kontekstowego, - wie czym są wirusy komputerowe i potrafi ogólnie

omówić ich działanie,

- samodzielnie otwiera istniejący dokument z pliku zapisanego w określonym folderze,

- rozróżnia pliki tekstowe i graficzne po ich rozszerzeniach,

- potrafi zmienić nazwę istniejącego pliku,

- omawia zasadę działania Schowka

**Malowanie na ekranie**

Uczeń:

- samodzielnie wykonuje operację na fragmencie rysunku: zaznacza, wycina, kopiuje i wkleja go do

innego rysunku,

**Bezpieczne korzystanie z Internetu**

Uczeń:

-wyjaśnia czym jest hiperłącze,

- omawia przeznaczenie poszczególnych elementów okna przeglądarki internetowej,

- omawia przeznaczenie poszczególnych elementów okna programu pocztowego,

- odpowiada na listy,

- korzysta z książki adresowej,

- zakłada konto poczty,

-wymienia i omawia podstawowe zasady ochrony komputera przed wirusami i innymi zagrożeniami

przenoszonymi przez pocztę elektroniczną

**Programowanie w Scratch**

Uczeń:

- modyfikuje i ponownie uruchamia skrypt

- potrafi zmienić tło sceny

- potrafi zmienić postać duszka

- tworzy prosty skrypt i samodzielnie go uruchamia

- samodzielnie zmienia wartości w edytowalnych polach bloczków

- modyfikuje utworzony skrypt

**Piszemy w edytorze tekstu**

Uczeń:

- samodzielnie dodaje obramowanie i cieniowanie tekstu i akapitu,

- samodzielnie wykonuje operacje na fragmencie tekstu: zaznaczanie, wycinanie, kopiowanie

I wklejanie go w inne miejsce w tym samym dokumencie

**Ocena celująca (6)**:

Uczeń opanował wiadomości i umiejętności na ocenę brdzo dobrą a ponadto:

**Podstawowe wiadomości o komputerze**

Uczeń:

- omawia wewnętrzną budowę komputera i rodzaje pamięci,

- omawia funkcje systemu operacyjnego,

- instaluje programy i zna zasady odinstalowywania,

- zna podstawowe rodzaje licencji komputerowych i zasady korzystania z nich,

- zna historię komputerów i ich zastosowania,

- rozróżnia pliki innych programów po ich rozszerzeniach

**Malowanie na ekranie**

Uczeń:

-omawia powstawanie obrazu komputerowego i przeznaczenie karty graficznej,

**Bezpieczne korzystanie z Internetu**

Uczeń:

- konfiguruje program pocztowy

**Programowanie w Scratch**

Uczeń:

- potrafi samodzielnie znaleźć sposób rozwiązania podanego problemu;

- samodzielnie tworzy trudniejsze programy,

- potrafi wykorzystać utworzone procedury do tworzenia innych procedur

**Piszemy w edytorze tekstu**

Uczeń:

- zna różnicę między formatem tekstowym a HTML

**WYMAGANIA EDUKACYJNE**

**INFORMATYKA - KLASA V**

**Ocenę niedostateczną** otrzymuje uczeń, który nie spełnia wymagań na ocenę co najmniej dopuszczającą, nie opanował podstawowych wiadomości przewidzianych podstawą programową, nie jest w stanie rozwiązać zagadnienia o elementarnym stopniu trudności, nie wykazuje zainteresowania przedmiotem i chęci osiągnięcia podstawowej wiedzy.

**Ocena dopuszczająca (2)**

Uczeń:

* dba o porządek na stanowisku komputerowym,
* określa typ komputera, który stoi w pracowni komputerowej,
* poprawnie loguje się do sieci komputerowej i kończy pracę z komputerem,
* uruchamia programy z ikony na pulpicie,
* potrafi poprawnie zakończyć pracę programu,
* rozróżnia elementy okna programu,
* wykonuje operacje w oknie programu,
* wymienia przynajmniej trzy zastosowania komputera,
* zapisuje dokument w pliku, w folderze domyślnym,
* z pomocą nauczyciela odszukuje zapisane piliki i otwiera je,
* do obsługi programów posługuje się głównie myszką
* omawia zalety i wady rysowania odręcznego i za pomocą programu komputerowego,
* tworzy rysunek w prostym edytorze graficznym stosując podstawowe narzędzia malarskie (Ołówek, Pędzel, Aerograf, Gumka, Prostokąt, Wypełnienie kolorem, Elipsa),
* pisze krótki tekst zawierający wielkie i małe litery oraz polskie znaki diaktryczne,
* wyjaśnia pojęcia: spacja, wiersz tekstu, kursor tekstowy; zaznacz blok tekstu,
* zmienia krój, rozmiar i kolor czcionki; usuwa znaki za pomocą klawisza Backspace,
* wymienia niektóre sposoby prezentowania informacji,
* wykonuje i zapisuje prostą prezentację składającą się z kilku slajdów.

**Ocena dostateczna (3)**

Uczeń opanował materiał wymagany na ocenę dopuszczającą oraz dodatkowo:

* wymienia podstawowe zasady zachowania się w pracowni komputerowej i przestrzega ich,
* rozróżnia elementy zestawu komputerowego, • podaje ich przeznaczenie,
* potrafi samodzielnie zalogować się do szkolnej sieci komputerowej i wylogować się,
* uruchamia programy z wykazu programów w menu start,
* nazywa elementy okna programu,
* wykonuje niektóre operacje na oknie programu,
* podaje przykłady zastosowania komputera w szkole i w domu,
* zapisuje dokumenty w pliku we wskazanej lokalizacji,
* wie do czego służy folder Kosz i potrafi usuwać pliki,
* potrafi odpowiednio nazwać pliki,
* samodzielnie odszukuje określone pliki,
* do obsługi programów posługuje się myszką i klawiszami sterującymi kursorem, pod kierunkiem nauczyciela,
* korzysta ze schowka do kopiowania, wycinania i wklejania: pliku, obrazu lub jego fragmentu, tekstu lub jego fragmentu,
* wyjaśnia do czego służy edytor grafiki, edytor tekstu,
* tworzy rysunek w prostym edytorze graficznym, stosując podstawowe narzędzia malarskie (Ołówek, Pędzel, Aerograf, Gumka, Prostokąt, Wypełnienie kolorem, Elipsa),
* wprowadza napisy w obszarze rysunku korzystając z narzędzia Tekst,
* wykonuje operacje na fragmencie rysunku: zaznacza, wycina, kopiuje i wkleja go w inne miejsce na tym samym rysunku, • porusza się po tekście za pomocą kursora myszy,
* wyjaśnia pojęcie strona dokumentu tekstowego, margines,
* usuwa znaki za pomocą klawisza Backspace i Delete,
* wyrównuje akapity do lewej, do prawej, do środka,
* zmienia parametry czcionki (krój, rozmiar, kolor),
* wymienia i omawia sposoby prezentowania informacji,
* podaje przykłady urządzeń umożliwiających przeprowadzenie prezentacji,
* wykonuje i zapisuje prostą prezentację składająca się z kilku slajdów zawierających tekst i grafikę
* (potrafi uruchomić pokaz slajdów).

**Ocena dobra (4)**

Uczeń opanował materiał wymagany na ocenę dostateczną oraz dodatkowo:

* wymienia zasady zachowania się w pracowni komputerowej i przestrzega ich,
* omawia ogólne przeznaczenie elementów zestawu komputerowego,
* wymienia elementy komputera znajdujące się w jednostce centralnej i nośniki pamięci masowej,
* wie na czym polega uruchomienie komputera i programu komputerowego,
* omawia przeznaczenia okna programu Paint,
* wykonuje operacje na oknie programu,
* pod kierunkiem nauczyciela pracuje z dwoma jednocześnie uruchomionymi oknami programów,
* samodzielnie wykonuje operacje w oknie programu,
* wskazuje zastosowanie komputera w różnych dziedzinach życia,
* samodzielnie zapisuje dokument w pliku w wybranej lokalizacji,
* zakłada nowy folder,
* potrafi usuwać wskazane pliki,
* rozumie czym jest struktura folderów, rozróżnia folder nadrzędny i podrzędny,
* potrafi tworzyć własne foldery,
* samodzielnie obsługuje program za pomocą myszy i klawiszy sterujących kursorem,
* korzysta ze schowka do kopiowania, wycinania i wklejania: pliku, obrazu lub jego fragmentu, tekstu lub jego fragmentu,
* stosuje metodę przeciągnij i upuść,
* tworzy rysunki wykorzystując poznane narzędzia,
* zmienia parametry czcionki (krój, rozmiar, kolor, pochylenie, pogrubienie, podkreślenie),
* wykonuje operacje na fragmencie rysunku: zaznacza, wycina, kopiuje i wkleja go w inne miejsce na tym samym rysunku,
* wyjaśnia pojęcie: akapit, wcięcie, parametry czcionki,
* prawidłowo stosuje spacje przy znakach interpunkcyjnych,
* porusza się po tekście za pomocą kursora myszy i klawiszy sterujących kursorem,
* wyjaśnia pojęcia justowanie, justuje akapity,
* wykonuje operacje na fragmencie tekstu: zaznaczanie, wycinanie, kopiowanie o wklejanie go w inne miejsce w tym samym dokumencie,
* wymienia etapy i zasady przygotowania prezentacji multimedialnej,
* wykonuje i zapisuje prezentację składającą się z kilku slajdów zawierających tekst i grafikę; dodaje animacje do elementów slajdu; samodzielnie uruchamia pokaz slajdów.

**Ocena bardzo dobra (5)**

Uczeń opanował materiał wymagany na ocenę dobrą oraz dodatkowo:

omawia zasady zachowania się w pracowni komputerowej i przestrzega ich,

* omawia przeznaczenie elementów zestawu komputerowego,
* wie czym jest pamięć operacyjna,
* omawia elementy komputera znajdujące się w jednostce centralnej,
* wie czym jest system operacyjny,
* zna jednostki pamięci,
* omawia procesy zachodzące podczas uruchamiania programu komputerowego,
* wymienia cechy środowiska graficznego,
* samodzielnie pracuje z dwoma jednocześnie uruchomionymi oknami programów,
* sprawnie korzysta z menu kontekstowego,
* zna podstawowe skróty klawiaturowe,
* samodzielnie otwiera istniejący dokument z pliku zapisanego w określonym folderze,
* przegląda dokument, zmienia i ponownie zapisuje pod tą samą lub inną nazwą,
* tworzy własne foldery,
* rozróżnia pliki tekstowe i graficzne po ich rozszerzeniach,
* potrafi samodzielnie przenieść lub skopiować pliki do innego folderu,
* potrafi zmienić nazwę istniejącego pliku,
* zna pojęcie rozszerzenia pliku,
* samodzielnie obsługuje programy za pomocą myszy, klawiszy sterowania kursorem i skrótów klawiaturowych,
* samodzielnie korzysta ze Schowka do wykonywania operacji na blokach,
* samodzielnie wykonuje operacje na fragmencie rysunku oraz tekstu,
* omawia etapy i zasady przygotowania prezentacji multimedialnej,
* omawia urządzenia do przeprowadzenia prezentacji multimedialnej,
* dba o właściwy dobór kolorów tła i tekstu na slajdzie, kroju i rozmiaru czcionki, prawidłowo rozmieszcza elementy na slajdzie, ustawia parametry animacji, dodaje przejścia slajdów.

**Ocena celująca (6)**

Uczeń opanował materiał wymagany na ocenę bardzo dobrą oraz dodatkowo:

* zna i przestrzega zasad bezpiecznej obsługi komputera,
* omawia wewnętrzne budowę komputera, rodzaje pamięci,
* omawia nośniki pamięci masowej ze względu na ich pojemność i przeznaczenie,
* omawia procesy zachodzące w komputerze podczas jego uruchamiania,
* wymienia i omawia cechy środowiska graficznego,
* stosuje skróty klawiaturowe,
* omawia przeznaczenie elementów okien programów,
* korzystając z dodatkowych źródeł odszukuje informacje na temat zastosowań komputera,
* omawia historię komputerów i ich zastosowań,
* zna różnicę między kopiowaniem a przenoszeniem folderu,
* rozróżnia pliki innych programów po ich rozszerzeniach,
* porządkuje ikony na pulpicie,
* omawia zasadę działania Schowka,
* omawia powstawanie obrazu komputerowego i przeznaczenie karty graficznej,
* samodzielnie odszukuje opcje menu programu w celu wykonania konkretnej czynności,
* przygotowuje dokumenty komputerowe na konkursy informatyczne, prace tematyczne, zadania projektowe,
* samodzielnie wykonuje operacje na blokach w edytorze grafiki i edytorze tekstu,
* omawia zasady o znaczenie poprawnego formatowania tekstu,
* omawia program do wykonywania prezentacji komputerowych.